



XV Jornadas  
CRAI REBIUN

TALLERES PARA EL ÉXITO  
DE UN CURSO EN LÍNEA  
Madrid, 15 y 16 de junio  
2017

 **crue**  
Universidades  
Españolas  
Red de Bibliotecas  
REBIUN

 UNED

 BIBLIOTECA

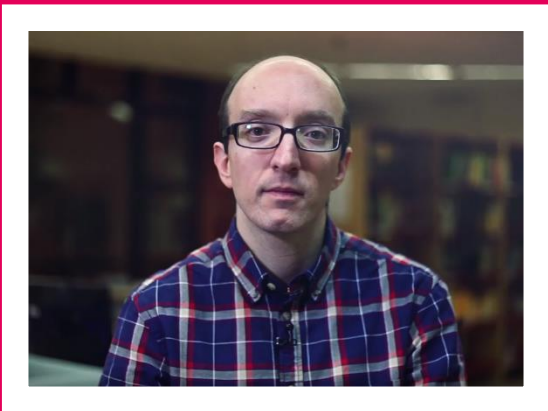
Taller 2:

# LUDIFICACIÓN

Tipologías de recursos y actividades

Rosa Sánchez / Raúl Aguilera

Universidad Carlos III de Madrid



Hola, somos...

ROSA SÁNCHEZ

RAÚL AGUILERA

UNIDAD DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA  
E INNOVACIÓN DOCENTE - UTEID

**uc3m** | Universidad **Carlos III** de Madrid  
BIBLIOTECA

# ¿Y tú?...

Responde por favor  
a la encuesta pinchando  
en la imagen de la izquierda

## XV Jornadas CRAI: Encuesta Taller 2

El objetivo de esta sencilla encuesta es conocer la experiencia previa de los participantes en el Taller sobre ludificación

**\*Obligatorio**

¿Has participado como estudiante en algún MOOC? \*

- Sí  
 No

Si has respondido afirmativamente, ¿en qué plataforma has cursado MOOCs?

Puedes seleccionar más de una opción

- miriadaX  
 edX  
 Coursera  
 FutureLearn  
 Plataforma propia de universidad

¿Has colaborado en la creación de algún MOOC? \*

- Sí  
 No

En este taller  
vamos a  
aprender...

1. ¿QUÉ ES LA LUDIFICACIÓN?

2. ¿CÓMO DESARROLLARLA? > TALLER

PRIMERA PARTE: LA LUDIFICACIÓN COMO DISEÑO INSTRUCCIONAL

SEGUNDA PARTE: LA LUDIFICACIÓN COMO SISTEMA DE  
RECOMPENSAS

1.

**¿QUÉ ES LA LUDIFICACIÓN?**



GAMIFICATION  
IS THE USE OF GAME ELEMENTS  
AND GAME DESIGN  
TECHNIQUES  
IN NON-GAME CONTEXTS.

Kevin Werbach\*

University of Pennsylvania

# LUDIFICACIÓN

## Diseño instruccional

### RECURSOS

Audiovisuales  
(vídeos,  
animaciones...)

Textuales

### ACTIVIDADES

Simulaciones /  
experimentos,  
ejercicios...

**Individuales**  
Tests  
Proyectos



**Colectivos**  
Proyectos  
Evaluaciones  
por pares  
Blogs / Wikis

*Formativas*

*Sumativas*

## Sistema de recompensas

### LÚDICAS

Insignias  
(*badges*)



### FORMALES

Calificaciones

### Elementos lúdicos

- Narrativa (*storytelling*): misión + desafíos
- Personalización / socialización del aprendizaje
- Dinámicas de cooperación / competitividad

2.

**TALLER**



## PRIMERA PARTE: LA LUDIFICACIÓN COMO DISEÑO INSTRUCCIONAL

### Trabajo en equipo

40 minutos

### Puesta en común

10 minutos



## SEGUNDA PARTE: LA LUDIFICACIÓN COMO SISTEMA DE RECOMPENSAS

Trabajo en equipo

30 minutos

Puesta en común

10 minutos



## CONCLUSIONES

Puesta en común

10 minutos

Grabación de vídeo

10 minutos



# XV Jornadas CRAI REBIUN

TALLERES PARA EL  
ÉXITO DE UN CURSO  
EN LÍNEA

Madrid, 15 y 16 de junio 2017



ELSEVIER



CAMBRIDGE  
UNIVERSITY PRESS

SPRINGER NATURE